



# Ghost in My Pocket: Tamagotchi Media Archaeology

---

**Konstantin A. Ocheretyany**

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

Received: 20 March 2024 | Revised: 1 April 2024 | Accepted: 10 April 2024

## Abstract

---

The Tamagotchi device, which became one of the symbols of the 90s, is extremely interesting for media archaeology for at least three reasons. Firstly, in conditions of relative freedom of technology perception standards, large companies were not afraid to take risks by offering items to the market that were provocative and experimental, both in technological and social dimensions. Secondly, in the case of the Tamagotchi, an object was proposed that, through its activity, was meant not just to communicate or enable something but to introduce "noises"—various deviations and distortions into the structures of experience normalized by everyday life, producing hybridity and spontaneity, claiming an impossible transformation of a stable order. Thirdly, interaction with the Tamagotchi was not a game and, moreover, not a utilitarian practice. A new model of interaction with technology was designated—as with a living being, with its needs, cycles, stimuli, and possible responses to interaction. Individuals correlated themselves with these cycles, finding themselves in the sphere of influence of Tamagotchi's attraction—not as users or owners, not as players or hosts, but as caring and contemplative individuals, as someone who were deeply involved in the growth and development of another life—the formation of an autonomous presence. Instead of some limited and unambiguous functionality, a lifestyle was offered. All these features of the Tamagotchi are at the hearts of our perception of mobile interfaces in all their non-obvious totality. We build our behavior in accordance to them, they participate in the interpretation of the experience, they are included in the events happening to us, they participate in the emergence, distribution, and experience of emotions. They are not so much tools as they are companions. They affect us not so much through metaphors, but as elements that, no matter how imperceptibly, influence the forms of life, making them possible or impossible. The article shows how and why the influence of the Tamagotchi has developed — the influence which has allowed the proto-elements of the mobile interface to function not at the level of communication in value systems, but at the level of transformation of presence.

## Keywords

---

Tamagotchi; Interface; Mobile Technology; Media Archeology; Emotional Design; Hauntology; Computer Games; Biopolitics of Interfaces; Hauntopractice; Quasi-Subject



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



## Призрак в кармане: медиаархеология тамагочи

**Очеретяный Константин Алексеевич**

Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия.  
Email: [kocheretyanu\[at\]gmail.com](mailto:kocheretyanu[at]gmail.com) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0711-644X>

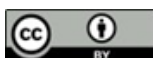
Рукопись получена: 20 марта 2024 | Пересмотрена: 1 апреля 2024 | Принята: 10 апреля 2024

### Аннотация

Тамагочи – устройство, ставшее одним из символом 90-х, представляется чрезвычайно интересным для медиаархеологии как минимум по трем причинам. Во-первых, в условиях относительной свободы стандартов восприятия технологий большие компании не боялись рисковать, предлагая рынку предметы, скорее провоцирующие, а потому имеющие изначально экспериментальный статус как в технологическом, так и в социальном измерении. Во-вторых, в случае с тамагочи предлагался предмет, который должен был своей активностью не просто сообщать нечто или делать возможным, но вносить «шумы» – различные отклонения и искажения в нормированные повседневностью структуры опыта, воспроизводя гибридность и спонтанность, претендуя на невозможность преобразования устойчивого порядка. В-третьих, взаимодействие с тамагочи не становилось игрой и, тем более, утилитарной практикой – обозначалась новая модель коммуникации с технологией, как с живым существом, со своими потребностями, циклами, раздражителями, возможными откликами на взаимодействие; именно с этими циклами соотносил себя субъект, оказываясь в орбите притяжения тамагочи – не как пользователь или владелец, не как игрок или хозяин, но как заботящийся и созерцающий, как тот, кто крайне ограниченно участвует при росте и развитии иной жизни – формировании автономного присутствия. Вместо какого-то однозначного функционала предлагался стиль жизни. Все эти особенности тамагочи обосновались в истоках нашего восприятия мобильных интерфейсов во всей их неочевидной тотальности – мы выстраиваем свое поведение, соизмеряясь с ними, они помогают интерпретировать наш опыт, они включены в происходящие с нами события, они соучаствуют в возникновении, распределении и переживании эмоций, они не столько практики или инструменты, сколько компаньоны, они воздействуют на нас не столько через метафоры, сколько как стихии, которые, как бы незаметно ни было их влияния, делают возможными или невозможными формы жизни. В статье показано, как и почему сложилось влияние тамагочи – позволившее протоэлементам мобильного интерфейса функционировать не на уровне коммуникации в системах значений, а на уровне трансформации присутствия.

### Ключевые слова

тамагочи; интерфейс; мобильный технологии; медиархеология; эмоциональный дизайн; хонтология; компьютерные игры; биополитика интерфейсов; хонтопрактика; квазисубъект



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons “Attribution”](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) («Атрибуция») 4.0 Всемирная



## **Тамагочи: альтернативный монтаж повседневности**

Тамагочи (англ. the Tamagotchi, яп.: たまごっち, «яйцо-часы») – портативное устройство, ставшее настоящим феноменом 90-х, всемирно обсуждаемой сенсацией, излучающей все оттенки желаяния, страха, и, как выяснилось по прошествии времени, ностальгии. На пике своей актуальности устройство не просто вызывало опасения и тревогу – эмоциональный фон, неизбежно сопровождающий все новые медийно-коммуникативные или интерактивно-развлекательные формы, поскольку они покушаются на устойчивость экосистемы коллективной чувственности, – но изменяло сам горизонт воображения, порождало мифы, ритуалы и городские легенды, ставящие под сомнение привычные антропологические границы «живого-неживого: от захоронения артефакта как существа, закончившего свой жизненный путь до призрака, возвращающегося к жизни в обход, терзающего своего владельца субъективно (нечистая совесть) или объективно (вторгаясь в машины в виде ошибок, сбоев, поломок других устройств).

Иными словами, устройство повлияло прежде всего на матрицу восприятия всех последующих гаджетов, определяя палитру настроений и игру с ожиданиями – но, главным образом, создав радикально отличную от предыдущих типологию отношений между техническим артефактом и человеком, выстроенных вокруг поиска гармонии, пульсации жизни, природных циклов. Именно этот аспект вызывает удивление до сих пор. Достаточно посмотреть на привычные нам устройства: смартфоны и умные часы, встроенные в них биометрические и навигационные датчики, трекинговые и мониторинговые приложения, чтобы почувствовать не только внешнюю (гомологическую) схожесть их с тамагочи (все они из того же «яйца» – древнейшей формы жизни, ставшей ключевой метафорой в технологических стратегиях органо-проекций), сколько внутреннюю (аналогическую) близость – по «законам» тамагочи мы взаимодействуем с нашим гаджетами, как с живыми существами, отдаем им время и силы как инвестиции в гипо- или квазисубъекты. Но почему? И что мы получаем взамен?

К 1996 году портативные устройства, от коммуникационных до игровых, не были чем-то необычным. Персональная ориентированность, мобильность, портативность – тренды, набиравшие силу еще с 80-х к 90-м годам XX века, – пронизывают повседневность, становятся не просто продолжением мысли, но продолжением тела, таким же его повседневным элементом, как одежда; а потому на правах игры знаков вступают в моду, определяют вкусы, суждения, стиль жизни. «Рейганомика» как экономическая политика США за десятилетие с 1981 до 1989, благодаря ориентированности на стимуляцию производства, успела приучить рынок к разнообразию и насыщенности, а экономическое поведение выстраивать вокруг инвестиций и инноваций. Японская же экономическая модель к началу 90-х еще только вступала в «потерянное десяти-



летие», довольно неотчетливо ощущая сдувание финансового пузыря (La Vare, 2000, р. 22–48), а потому «дефляционная спираль», «инфляционное тагетирование» пока не звучали как угрожающие симптомы (Yoshikawa, 2000, р. 34–45), но скорее склоняли внимание к малым формам – ранее они уже заявляли о себе, например, в феномене Walkman – портативном плеере, выпускавшемся Sony с 1979 года, в продукте Game & Watch, определившемся как новый бренд Nintendo к 1980–1981 и давшем зеленый свет всем последующим портативным консолям. То, что в случае продуктов Sony и Nintendo в 80-х еще можно рассматривать в свете тенденций к миниатюризации, к 90-м начинает восприниматься благодаря изменению культурно-политических и экономических сценариев – в противовес избыточности глобальных проектов, агрессии корпоративных настроений и утопиям, соблазняющим своей несбыточностью как поиск границ (Yoshimatsu, 2007, р. 439–468). Внимание к бесконечно малым элементам частной жизни, способным дать чувство гармонии, в неповторимости и уникальности момента проживаемого здесь и сейчас уют настоящего, становится гравитационным ядром эмоций. Показательный пример, пусть из другого региона и параллельной области, но характерный для общемировой динамики трансформации технологий в моду, объективных критериев в индивидуальность и неповторимость высказывания, утопических сценариев в гармонию уюта – неологизм *Fahrvergnügen* («удовольствие от вождения»), используемый в самом начале 90-х немецкой Volkswagen в рекламной кампании в США; практичность, педантичность и функциональность, апробированная ранее рекламой «немецкость», здесь ассоциировалась не с реальностью, а с удовольствием, не с объективным положением вещей, а с неуловимостью переживания. «*Fahrvergnügen. It's what's make a car a Volkswagen*» («Удовольствие от вождения. Вот что делает машину Volkswagen'ом»). В Японии нечто подобное было определено профессором университета Хиросимы Митсуо Намагачи в обычно непереводаемом концепте «кенсей» (Nagamachi, 1995, р. 3–11), подчеркивающим семантические, психологические, репутационные особенности инженерных решений, характерные для японской производственной культуры. В сфере технологий началась эра эмоционального дизайна (Norman, 2004) – если это характерно для «макромира» автомобилей, то в еще большей степени ощущается на уровне «микромира» портативных устройств, особенно игровых; для целого ряда японских новаций на тот момент, поскольку эмоции становятся ориентированы не на экстаз, а скорее на уют (даже продвижение Sega Genesis с рекламными акцентами на скорости, дерзости и насилии будет восприниматься как антитеза комфортности, обозначенной лидером – Nintendo), складывается установка: портативное устройство должно давать уют, где бы ты ни был.

1989–1991 годы определили портативную консольную индустрию Nintendo Game Boy, Sega Game Gear, Atari Lynx, а косвенно стимулировали будущий дискурс медиа о дополненной, расширенной или гибридной реальности.



Точно так же, как плеер Walkman когда-то изменил опыт мира, благодаря повсеместности звучания музыки дал эффект спонтанного саундтрека, происходящему – кинематографическую размерность, а слушающему – место центрального персонажа в сценарии; портативные консоли превратили самые скучные места и зоны отчуждения (общественный транспорт, муниципальные пространства, места ожиданий) в ландшафты для приключений, дав играющему чувство героя, а окружающему – смысл и значение; уют здесь достигался за счет включения и присвоения, вовлечения и ответственности. Акихиро Ёкой (Akihiro Yoko) и Аки Майта (Aki Maita), создатели тамагочи, угадали тренд безошибочно: после ряда глобальных экономических и социальных чудес, утопической робофилии (как стремления интегрировать роботов в повседневную жизнь) (Gilson, 1998, p. 367–369), техника перешла сначала на бытовой уровень, а затем и на «карманный», став продолжением субъекта, участвуя в монтаже его опыта, следующим этапом в преобразовании переживаний и настроений неизбежно должно было стать движение по ту сторону субъекта, встреча с иной формой жизни, радикальной в своей инаковости. «Призрак в машине» – мифология, принципиально отделяемого от тела сознания, которую философ Гильберт Райл приписал картезианству, – став через мангу Масамунэ Сиро (Masamune Shirow) Ghost in the Shell одной из центральных идей киберпанка, гипостазирующих потерянность в мире жизни, превращенной в знаки, – здесь обретает статус идеи регулятивной, машина востребована настолько, насколько она в игре знаков рождает присутствие, дает встретиться с собственным призраком. Тамагочи – «призрак в кармане»; он не подчиняется воле и требованиям, скорее, дразня и провоцируя наше чувство беспомощности перед автономией этой иной жизнью. Чувство уюта достаётся не нам, напротив, мы должны его дать, пусть даже понимая всю невозможность подобной заботы. Вместе с тем, давая уют «неуютной сущности», радикально Иному, мы учимся уютно сосуществовать с неуютным – сосуществовать с цифрой не как метафорой или образом, но как с ритмами, отклонениями, катастрофами – как со стихией: тамагочи получает влияние и признание, поскольку реализуют не игру, инструмент, прибор или набор метафор, но то, что больше каждого из этих элементов взятого в отдельности – стихию, таким образом устанавливая идеал и определяя через него для последующих портативных гаджетов и мобильных интерфейсов условия цифрового присутствия. Фактически в качестве брелока к ключам или на одежду прикреплялась целая Вселенная, признаки (и призраки) которой мы находим в наших смартфонах и умных часах.

### **Аквариум для монстра**

Тамагочи как медиа должен быть распознан как подлинное «сообщение» именно на уровне формы – метафора яйца, экран и индикаторы, динамика и кнопки управления, ограниченность цвета и пикселей – все являет собой некое



послание о том, как жизнь уже видится и мыслится, каким эстетическим и эпистемическим критериям подчиняется это видение. Согласно сценарию, тамагочи как существо возникает из яйца внепланетного происхождения, оно не просто странное и необычное, но в экзистенциальном смысле даже построннее, оно заброшено в мир, а потому разворачивание его жизни – вынужденное преодоление отчужденности, столкновение с эндогенными и экзогенными угрозами, адаптивный процесс, или исследование возможных жизненных обстоятельств. Мы должны помочь этому процессу, принимая участие в регулировании условия, а также отвечая на вызовы – все это выглядит как набор действий по уходу (кормлению, поощрению, мини-играм), которые в своей цикличности должны предотвращать болезнь, поддерживать биоритмы и эмоциональный оптимум питомца. Реалистичным происходящее делает как сюжетный акцент на изначальной неотмирности питомца, так и техническая ситуация – экранированный мир: мы будто наблюдаем за существом посредством приборов, имея дело с индикаторами и показателями, данными вынужденно условными и формальными, но ни в коем случае не фиктивными и симулятивными – наоборот, само устройство и техничность процесса словно настаивают на «объективности». Ключевой фактор воздействия здесь «ожидаемость», тамагочи не смог бы репрезентировать для нас жизнь и тем более дать нам чувство присутствия иной – но самостоятельной и самоценной – жизни в ее ауторитмии: эффектах, пульсациях, проблемах (если бы ориентировался на идеалы чуждой для нас эстетической и эпистемической культуры). В действительности, до всякого знакомства с тамагочи – нами мыслит и видит та риторика, те механизмы категоризации и наименования, те структуры и функции, которые он репрезентировал. Мы встречаем эту систему репрезентации знания и природы в процессе образования и в научной деятельности – в музеях, лабораториях, университетах; она касается нас через повседневную культуру, обращается через медийные каналы.

Язык тамагочи – «объективность», не на уровне словарного понятия или научного определения, но на уровне материального воплощения (прозрачность, открытость, ясность, доступность – на стендах, стеклах, зеркалах, экранах) и модели поведения (создание условий, отстранение, ожидание, созерцание, чтение и внесение записей, корректировка) (Tucker, 2008, p. 648–657). На этом языке тамагочи стремится представить жизнь, как она существует по отношению к самой себе, как все, что исключает субъективность, ведь порядок вне субъекта – объективный порядок. Но любой такой порядок, по определению существует «вне-себя», и идеал «объективности» – неразрешимое напряжение между страстью и моралью. Во-первых, жизнь, увиденная «объективно», свидетельствует о «чрезвычайной одержимостью ученых записями, символами на экранах, схемами, архивами, рефератами и графиками на миллиметровой бумаге. Независимо от того, о чем идет речь, ученые начинают говорить с некоторой уверенностью, а коллеги начинают



верить им, только если они указывают на простые двухмерные геометризованные формы. “Объекты” отбрасываются или часто отсутствуют в лабораториях. Истекающие кровью и визжащие крысы быстро устраняются, из них извлекается лишь небольшое количество изображений» (Латур, 2017, с. 122). Во-вторых, «жизнь, которая говорит о себе», природа, отданная не человеческой, но машинной дисциплине с ее «оптикой» – идеал, постулирующий возможность достижения «дочеловеческого» естественного состояния техническими средствами и оставляемыми ими «незаинтересованными» формами записи и изображения, приводит скорее не к факту, а к долженствованию; парадоксальным образом, мы имеем здесь скорее с моралью, чем с природой (Daston, Galison, 1992, p. 81–128).

В этом смысле тамагочи работает с объективностью – метафорами, категориями, структурами, функциями, которые обнаруживаем в любой условно-лабораторной модели, стремящейся к внесубъективному положению вещей, – не как с языком познавательных суждений, а как с языком суждений моральных (Дастон, Галисон, 2018). «Природа-сама-по-себе» скорее соблазн, недостижимая реальность, поэтому сила воздействия «эффекта объективности», объективности как морального языка не в том, чтобы представить подлинное положение вещей, а в том, чтобы показать ограниченность, случайность и ненужность человека в той стихии, которую репрезентирует этот язык, дать чувство если не вины, то отчуждения. Производство стихии, как бы пренебрегающей присутствием человека, производство стихии не как среды, а как переживания исключенности – тамагочи на уровне своих эффектов и формы, – медиаархеологически заимствует у «аквариумной» жизни, гибрида, сочетающего на уровне организации ландшафта, освещения, динамики движения и тактильно-гаптической изоляции язык научной объективности и «инопланетного» чувства отчужденной жизни. И это не случайно, ведь аквариум как форма интерпретации и репрезентации жизни, так сильно повлиявший на последующие медиа, входил в повседневность человека через демонстрацию той же степени «инопланетного» чувства, которое свойственно восприятию цифровой «жизни».

Развитая немецкой литературой и изобразительным искусством история о погружении Александра Македонского в стеклянном водолазном колоколе, с котом, собакой и петухом, на дно морское – пока на поверхности воды неверная любовница и ее новый поклонник готовы сбежать, предав Александра пучине, – изначально ставила вопрос о координатах морали и знания. И, действительно, кто из них предается познанию, а кто жизни? Кто в большей степени нарушил запретные границы? В конце концов, кто из них более безумен в своих страстях? Со временем моральная символика уступила место эстетическому воображению, а затем и чувству удивления, которое по мере влияния языка науки на общественное сознание дисциплинировалось и технологизировалось, пока не подпало под установку, согласно которой все более редкостное и необычное должно само приходить к человеку: выставляться



на публичных экспозициях, храниться в частных коллекциях, обитать в домах людей, – даже морское дно и его обитатели.

«До начала 1850-х годов возможности понаблюдать за морскими обитателями вживую были очень редки. Ситуация изменилась с изобретением и коммерциализацией аквариума с морской водой. Тем не менее, обитатели аквариума сильно отличались от других, более обычных домашних животных. Во-первых, они жили в аквариуме и не могли выжить снаружи: таким образом, они были физически отделены от своего владельца водой, а также стеклом. Более того, их заметная непохожесть затрудняла понимание их поведения или установление отношений с ними. К этому мы должны добавить, что в первых аквариумах редко содержались рыбы (их было сложнее содержать и требовалось больше места, чем в обычных домашних аквариумах), и в основном они были заселены ракообразными, моллюсками, морскими червями, морскими слизнями и зоофитами. Некоторые из этих животных были очень крошечными, или их можно было наблюдать только через увеличительные линзы или микроскопы; некоторые не могли ни двигаться, ни издавать слышимые звуки; у некоторых даже отсутствовало узнаваемое лицо, не говоря уже о мимике. Все эти элементы сильно отличали взаимодействие с другими обитателями дома, не являющимися людьми» (Granata, 2018). Согласно имеющимся документам, содержащим фактически записи или впечатления, морские виды в данный временной отрезок помещались в аквариумы не столько на правах животных, сколько на правах «вещей», «объектов» и «украшений», им не давали имена, а потерю воспринимали с гораздо меньшей степенью трагичности, чем уход из жизни более традиционных питомцев-компаньонов (Granata, 2022).

Более важным кажется даже не размещение животных, а отображение самой стихии. В самом деле, аквариум сводит наше общение с животными к единственному чувству: зрению (Desmond, 2016, p. 312), делает подводную жизнь почти такой же отдаленной, как звездное небо, также доступное исключительно созерцанию. Однако, если звездное небо знаменует собой порядок, то стихия воды, подводные обитатели хранят мир до человека, до порядка, возможно до всякого творения мира; мир наизнанку. Появление такого объекта в викторианскую эпоху с ее теологией и наукой, переходящей в романтизм и мистицизм, далеко не случайно. «Воды» здесь имеют библейскую коннотацию изначального хаоса, морские глубины – бездна преисподней, ее обитатель – Левиафан, с которым можно играть, но которого нельзя приручить; природа монстров и катастроф, а не закона и порядка. Метафоры, воплощенные в конструкции, стекло и металл, играющие оттенками холодности и жесткости, подчеркивают наше бессилие перед этой властью. Не случайно эффекты аквариума становятся эффектами медиа: экспозиция, ландшафт, цвета, движения, формы. «Объективность» как стремление представить «вещи-сами-по-себе» очень быстро превращается в эффекты «субъекта-вне-себя» (Shapin & Schaffer,





1985), мы будем встречать их на выставках, танцполах, видеоиграх, где они способствуют погружению в головокружительную стихию до всякого творения мира. Тамагочи начнёт использовать эти эффекты природы, интерпретированной в динамике головокружения, монстров и катастроф, для встречи с неуютными сущностями.

## **Призраки и инструменты**

Если для понимания интерфейса тамагочи важна «пространственная» форма – ее связь с «аквариумом» как способом репрезентации жизни, то для способа репрезентации события не менее важна «временная» форма: тамагочи в самом своем названии содержит отсылку к слову «часы». «1 января 1873 года Япония официально перешла с лунного на солнечный календарь и перешла на двадцатичетырехчасовое время. Это был критический момент в превращении архипелага в современное национальное государство, синхронизированное с большей частью остального мира. Реализованный политически сверху и отражающий идеологическую позицию нового режима Мэйдзи, этот новый способ понимания времени, означал (и вызвал) сложные изменения в повседневной жизни. Неоднородные местные временные особенности, циклические ритмы лунного времени и связь праздников с определенными временами года были вытеснены диктатом механического инструмента» (Foster, 2009, p. 77). Все теперь находится под демистифицирующей властью часов, они превращают природу в механизм, единообразный и регулярный (Tanaka, 2004, p. 13).

Не играет ли тамагочи, в некотором смысле, на ожиданиях возвращения во времена «лунные» – неоднородные, нерегулярные, видящие жизнь не в механическом, а магическом аспекте? Животные (например, лисица, барсук, кошка), духи растений, неживые объекты, обладающие при этом душой, «все то, что не является собой», «то, что выдает себя за иное», природа, которая скрывается, – населяли эти лунные времена. Их обобщенное наименование «обакэ» (яп. お化け) и «бакэмоно» (яп. 化け物), «то, что меняется», они принадлежат классу «ёкай» (яп. 妖怪), «странных явлений», и благодаря манге, аниме, японской игровой индустрии, колонизировали всю сферу медиа, распространившись в глобальном масштабе. В лице «обакэ» и «бакэмоно» воображение имело дело не просто с «монстрами» как фигурами, сочетающими в себе невозможное и запрещенное (Фуко, 2005), но с чувством ускользающего и исчезающего мира, с «опустошенностью». Не случайно животные в многочисленных аниме и видеоиграх следуют анималистическим и синтоистским тенденциям – выступают в качестве проводника в другой мир, демонстрируя иной масштаб, иную меру вещей, условность существующих границ и форм опыта (воспринимающим может быть ребенок, еще как бы не вошедший в общество, маргинал, уже посторонний обществу или больной, на время выключенный из общественных циклов). Важно, не то, что животное-дух



говорит о мире, важно то, что оно дает пережить тому, к кому приходит «опустошенность»; оно способно обратить из переживания «оставленности» или «ностальгии» в чувство несоизмеримости масштабов, опыт неотмирности, чудесности существования. «Сохраняющаяся популярность ёкай отражает не только современное стремление к тайне, но и постмодернистское стремление к таинственности, фетишизацию альтернативного пространства, в котором может расширяться воображение... Японская нация оказывается нацией ёкай» (Foster, 2009, p. 203) – в том числе в своих электронных и цифровых устройствах, которые неотделимы в массовом восприятии от мистической ауры и к которым, несомненно, относится тамагочи.

Особый интерес, в данном контексте представляет еще один подкласс «ёкай» – «цукумогами» (яп. 付喪神), «духи вещей» или скорее «призраки в вещах». «Хотя подобные орудия время от времени появляются в литературе позднего периода Хэйан (794–1185), применение имени цукумогами к одушевленным объектам в значительной степени является средневековым явлением, изображений и описаний цукумогами заметно больше в произведениях периода средневековья и Эдо. Согласно тексту, озаглавленному «Цукумогами ки 付喪神記» («Запись о призраках инструментов»), датируемому периодом Муромати (1336–1573), по прошествии ста лет уцувамоно или кибуцу 器物 (контейнеры, инструменты и утварь) получают души и, подобно всем вещам с индивидуальными душами, развивают независимый дух, становятся склонны обманывать людей. Эти духи называются цукумогами. Обиженные после того, как их бросили хозяева-люди, которым они так преданно служили, инструменты и утварь в «Цукумогами ки» превращаются в мстительных и кровавых призраков. Однако при поддержке империи и буддизма своенравные духи учатся раскаиваться в своих злонамеренных поступках, начинают жизнь религиозного служения и в конце концов достигают состояния Будды через эзотерическую секту Сингон. В тексте подчеркивается, что учения Сингон позволяют достичь просветления даже таким неразумным существам, как инструменты и вместилища» (Reider, 2009, p. 232). Нетрудно заметить, что анимистическое народное почтение перед неизведанными сторонами жизни здесь перетолковывается в ключе буддийской притчи и превращается из «ощущения мира» в «упражнение». Предмет забытый и потерянный – игрушка, инструмент, обнаруживаемые не на своем месте, вещь, намекающая на владельца, которому она оказалась не нужна, – рождает жуткое впечатление оставленности, незримого присутствия другой жизни и другого мира, который закрыт от нас, в который невозможно попасть. Тело, освобожденное от утилитарности, отдано эротике и танцу, праздности и игре; по аналогии вещь, освобожденная от утилитарности, рождает чувство соблазнительного танца вещей, карнавала, в котором все перевернуто, где можно пропасть. Цукумогами играют с тем, кто не владеет созерцанием, кто не упражняется в нем; напротив,



тот, кто владеет «деятельным созерцанием», может сделать такие вещи «учениками» или «помощниками».

«Помощник – это фигура того, что утрачено. Или, точнее, фигура нашей связи с утраченным» (Агамбен, 2014, с. 36). Тамагочи сочетая роли «обаэ», «бакэмоно» и «цукумогами», животного как проводника в другой мир и инструмента, обретшего дух, отношение с которым требует определенной концентрации, медитативности, созерцательности, иными словами, «упражнения»; является таким «помощником», призванным дать нам связь с жизнью не через повторяемость и регулярность, а через напоминание о ее эфемерности и неуловимости. В конструкции тамагочи мы все еще имеем дело с часами, но отношения с ними не метрические, а скорее ритмические – неоднородные временные особенности, дающие жизни не механический, а магический масштаб; по сути, перед нами инструмент для зачаровывания времени – превращения его из морального постулата, социального предписания, различных форм ответственности в живое существо, которое, как и всякая жизнь, хранит в себе тайну, ежемоментно балансирует в праздничном изобилии между монструозностью и катастрофой. На этом чувстве несоизмеримости, таинственности и праздничности жизни держится опыт взаимодействия с тамагочи, который в определенной степени ведет себя как цифровой ёкай.

## **Хонтология интерфейса**

Тамагочи задает новую матрицу взаимодействия с цифровой объектно-стью (Латыпова, 2020, с. 162–178): не как с материальной вещью или абстрактным понятием, но как с живым существом; с субъектностью иной, потусторонней человеку размерности, со своими экологическими балансами, импульсами, ритмами, динамикой, спонтанностью и зависимостью от взаимодействия с другими. В цифровом «аквариуме» мы встречаем не просто «существо», но проводник в иной мир «ёкай», который при найденном языке взаимодействия с ним может стать «помощником», проводником в стихии, обновляющие и интенсифицирующие наше чувство жизни. Становится возможным это в той степени, в какой интерфейс тамагочи полностью изменяет сложившиеся оппозиции: внутреннего и внешнего, условного и фактического, игрового и делового, – предоставляя радикально новую фрагментацию и интерпретацию опыта.

До тамагочи любое цифровое взаимодействие, осуществлялось ли оно в рамках симуляции или игры, операторского или инженерного вмешательства, всегда происходило в строго выделенных под такую деятельность сегментах; сначала пространственных, затем, по мере роста влияния трендов мобильности и портативности на проектирование компьютерных систем, – временных. Но тамагочи в определенном смысле не артефакт и не гаджет, а стиль жизни. И поэтому тамагочи разрывает «магический круг» (Скоморох,



2019, с. 62–72) замкнутых на себе правил, которые ранее приписывались любой деятельности от ритуала до игры, транслируемый им опыт становится сквозным для всех остальных дел и событий. Где бы ни находился человек, чем бы он ни занимался, какие бы события ни переживал, тамагочи всегда под рукой, на одежде или в кармане, каждое действие происходит в горизонте его присутствия, которое отнюдь не пассивно, настойчиво призывает к заботе и ответственности, подает сигналы, воспринимаемые не как абстрактная индикация о потребностях и желаниях, но как крик, жалоба или плач. Стилизация существа на экране и способов общения с ним не делает ситуацию более условной, ведь гротескность существа, эмансипированного от природных условий, одновременно освобождено от идеологии видения природы (Schmauks, 2000, р. 309–325) в перспективе адаптивности, подготовленности, выносливости и силы, хитрости и ловкости – а значит его эволюционно распознаваемая «нежизнепригодность», заявленная странными формами, наоборот, аффективно усиливает чувство ответственности, стимулирует не прагматично-функциональное или, например, условно-игровое, а экзистенциальное отношение (Kusahara, 2001. р. 299–302). Повседневная связь с тамагочи начинает напоминать не столько сверку с часами, сколько сверку с собственным «Я» – памятью, опытом, желаниями, ведь персонифицированность тамагочи возникает не как продукт механической настройки, а как результат внимания к вполне телесным ритмам дыхания, питания, выделения – из продолжительного ухода за ним как за живым существом и соответствующих переживаний, вплетающихся в ткань нашей повседневности (Pettman, 2009, р. 189–208), оказывающих дальнейшее воздействие, становящихся не просто значимыми моментами нашей жизни, а моментами, которые определяют проживание и интерпретацию других моментов – близких к ним по сходству, смежности, причинности и т.д. (Allison, Cross, 2006). Иными словами, воздействие тамагочи распространяется в экзистенциальном спектре от озабоченности до захваченности, подчиняя себе или, по крайней мере, оказывая влияние на все события по ту сторону экрана. В вышедшей в 2004 году, спустя восемь лет после оригинальной модели, *The Tamagotchi Connection*, добавится инфракрасный порт и возможности сетевой коммуникации, встречи с тамагочи, принадлежащими другим владельцам, с рядом возможных результатов – от совместных игр до потомства, что позволит говорить о цифровой жизни в контексте селективных и адаптивных экостратегий (а также о запросе на актуальное общение через виртуальных существ – цифровом тотемизме, наследниками которых станут антропоморфные аватары в социальных сетях). Но уже в самой первой модели мы сталкиваемся не столько со знаками и образами, сколько с воздействием, подобным некому неуловимому, но постоянному присутствию.

Интерфейс тамагочи захватывает не как игровая или прагматическая условность, а по причине ниспровержения всей метафорики репрезентативных отношений. Взгляд животного отличен от взгляда человека –



он не знает абстракции, а потому пугает онтологической бездной, жизнью от которой нельзя отгородиться, которую нельзя заговорить. Станным образом риторика и динамика интерфейса тамагочи – дисциплина, необходимость сверки, ритмичность, обратная связь, окрашенные в интонации заботы – призваны превратить «яйцо» во «взгляд», подобный взгляду животного как существа, на место которого невозможно себя поставить, от которого мы отделены «тюрьмой языка»; из объекта – в протосубъект, существующий до всех форм репрезентаций, в «нечто» взирающее на нас из онтологической бездны. Мы захвачены этим взглядом – не как жизнью, которую привыкли мыслить или чувствовать, но как жизнью, существующей до всех концептуальных определений и метафорических выражений, как жизнью до жизни. Интерфейс тамагочи захватывает нас как призрак, как смутное ощущение того, помимо всех символов, знаков, образов, метафор и даже по ту их сторону – в диапазоне от *das Unheimliche* (З.Фрейд) до *ganz Andere* (Р. Отто), – здесь существует что-то еще. Ж. Деррида для обозначения этого «иного» вводит концепт «хонтологии» (*hauntology*) – почти омоним «онтологии», отсылающей к прилагательному «*haunted*» – «посещаемый призраком» и описывающий «всегда уже отсутствующее настоящее» – эсхатологический драйв (Derrida, 1994); антропологи и этнографы интерпретировали этот «драйв» (влечение) как метод, предложив мыслить его в позитивном духе как взаимодействие между пространством, местом, объектами и темпоральностью за пределами собственно разговорного языка и прямого человеческого контакта – таким образом осуществляя движение по ту сторону человеческой исключительности в мир интеробъективных взаимодействий (Armstrong, 2010, 243–250). Но можно пойти еще дальше и в медиафилософском ключе предположить, что именно это спекулятивное (или «спектральное») взаимодействие становится настоящим открытием тамагочи: «призрачная» жизнь, электронная и цифровая коммуникация – возникающая не по типу соприкосновения с материальными вещами, и не по образцу интеракции с абстракциями, но по образцу воздействия «призрака», бытия-перед-призраком. «Всегда уже отсутствующее настоящее», отношения по ту сторону человеческого языка и контакта, не просто существуют параллельно опыту, они, будучи в нем напрямую не обнаруживаемые трансформируют и модифицируют его – тамагочи как призрак вмешивается в жизнь своего обладателя, вносит неопределенность и спонтанность, производит уникальные ситуации и дает опыт гибридной реальности – где абстракции могут воздействовать как вещи, а вещи как абстракции. Именно в этом заключается хонтология, которую тамагочи «по наследству» передает мобильным технологиям: интерфейс должен обращать метафоры в стихии, воздействовать через захваченность, через если не дискредитацию, то дестабилизацию субъекта, через выведение его из-себя ради опыта необычного, редкостного, исключительного, – это уже даже не интерфейс как биополитика (Ленкевич, 2021, с. 141–165), а интерфейс как хонтопрактика – выстраивание



сценариев существования вокруг взаимодействия с гипобъектами, квазисубъектами, криптосущностями.

## **Благодарности**

---

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**

---

- Allison, A., & Cross, G. S. (2006). *Millennial Monsters: Japanese Toys And The Global Imagination*. University Of California Press.
- Armstrong, J. (2010). On the Possibility of Spectral Ethnography. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, 10(3), 243–250. <https://doi.org/10.1177/1532708609359510>
- Daston, L., & Galison, P. (1992). The Image of Objectivity. *Representations*, 40, 81–128. <https://doi.org/10.2307/2928741>
- Derrida, J. (1994). *Specters of Marx: The state of the debt, the work of mourning, and the New international*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203821619>
- Desmond, J. C. (2016). *Displaying Death and Animating Life: Human-Animal Relations in Art, Science, and Everyday Life*. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226375519.001.0001>
- Foster, M. D. (2009). *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai*. University Of California Press. <https://doi.org/10.1353/mni.0.0091>
- Gilson, M. (1998). A Brief History of Japanese Robophilia. *Leonardo*, 31(5), 367–369. <https://doi.org/10.2307/1576597>
- Granata, S. (2018). “At once pet, ornament, and ‘subject for dissection’”: The Unstable Status of Marine Animals in Victorian Aquaria. *Cahiers Victoriens et Édouardiens*, 88. <https://doi.org/10.4000/cve.4272>
- Granata, S. (2021). *The Victorian aquarium: Literary discussions on nature, culture, and science*. Manchester University Press. <https://doi.org/10.7765/9781526151971>
- Kusahara, M. (2001). The Art of Creating Subjective Reality: An Analysis of Japanese Digital Pets. *Leonardo*, 34(4), 299–302. <https://doi.org/10.1162/00240940152549203>
- La Bare, J. (2000). The Future: “Wrapped... In That Mysterious Japanese Way.” *Science Fiction Studies*, 27(1), 22–48.
- Nagamachi, M. (1995). Kansei Engineering: A new ergonomic consumer-oriented technology for product development. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 15(1), 3–11. [https://doi.org/10.1016/0169-8141\(94\)00052-5](https://doi.org/10.1016/0169-8141(94)00052-5)
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.
- Pettman, D. (2009). Love in the Time of Tamagotchi. *Theory, Culture & Society*, 26(2–3), 189–208. <https://doi.org/10.1177/0263276409103117>



- Reider, N. T. (2009). Animating Objects: Tsukumogami ki and the Medieval Illustration of Shingon Truth. *Japanese Journal of Religious Studies*, 36(2), 231–257. <https://doi.org/10.18874/jjrs.36.2.2009.231-257>
- Schmauks, D. (2000). Teddy bears, Tamagotchis, transgenic mice: A semiotic typology of artificial animals. *Sign Systems Studies*, 28, 309–325. <https://doi.org/10.12697/sss.2000.28.17>
- Shapin, S., & Schaffer, S. (1985). *Leviathan and the Air-Pump Hobbes, Boyle, and the Experimental Life*. Princeton University Press.
- Tanaka, S. (2004). *New Times in Modern Japan*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.1086/ahr.111.5.1485>
- Tucker, J. (2008). Objectivity, Collective Sight, and Scientific Personae. *Victorian Studies*, 50(4), 648–657. <https://doi.org/10.2979/vic.2008.50.4.648>
- Yoshikawa, H. (2000). Technical Progress and the Growth of the Japanese Economy—Past and Future. *Oxford Review of Economic Policy*, 16(2), 34–45. <https://doi.org/10.1093/oxrep/16.2.34>
- Yoshimatsu, H. (2007). Global Competition and Technology Standards: Japan's Quest for Techno-Regionalism. *Journal of East Asian Studies*, 7(3), 439–468. <https://doi.org/10.2307/23418706>
- Агамбен, Дж. (2014). Профанации. Гилея.
- Дастон, Л., & Галисон, П. (2018). Объективность. НЛО.
- Латур, Б. (2017). Визуализация и познание: Изображая вещи вместе. *Логос*, 27(2), 95–156. <https://doi.org/10.22394/0869-5377-2017-2-95-151>
- 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>
- Скоморох, М. М. (2019). Тамагочи и миф о киберпространстве: К вопросу о магическом круге. *Международный журнал исследований культуры*, 34(1), 62–72.
- Фуко, М. (2005). *Ненормальные: Курс лекций, прочитанных в Коллеж де Франс в 1974–1975 учебном году*. Наука.

## References

---

- Agamben, J. (2014). *Profanations*. Gilea. (In Russian).
- Allison, A., & Cross, G. S. (2006). *Millennial Monsters: Japanese Toys And The Global Imagination*. University Of California Press.
- Armstrong, J. (2010). On the Possibility of Spectral Ethnography. *Cultural Studies ↔ Critical Methodologies*, 10(3), 243–250. <https://doi.org/10.1177/1532708609359510>
- Daston, L., & Galison, P. (1992). The Image of Objectivity. *Representations*, 40, 81–128. <https://doi.org/10.2307/2928741>
- Daston, L., & Galison, P. (2018). *Objectivity*. NLO. (In Russian).
- Derrida, J. (1994). *Specters of Marx: The state of the debt, the work of mourning, and the New international*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203821619>



- Desmond, J. C. (2016). *Displaying Death and Animating Life: Human-Animal Relations in Art, Science, and Everyday Life*. University of Chicago Press.  
<https://doi.org/10.7208/chicago/9780226375519.001.0001>
- Foster, M. D. (2009). *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yokai*. University Of California Press. <https://doi.org/10.1353/mni.0.0091>
- Foucault, M. (2005). *Abnormal: Lectures at the College de France, 1974-1975*. Nauka. (In Russian).
- Gilson, M. (1998). A Brief History of Japanese Robophilia. *Leonardo*, 31(5), 367-369.  
<https://doi.org/10.2307/1576597>
- Granata, S. (2018). "At once pet, ornament, and 'subject for dissection': The Unstable Status of Marine Animals in Victorian Aquaria. *Cahiers Victoriens et Édouardiens*, 88.  
<https://doi.org/10.4000/cve.4272>
- Granata, S. (2021). *The Victorian aquarium: Literary discussions on nature, culture, and science*. Manchester University Press. <https://doi.org/10.7765/9781526151971>
- Kusahara, M. (2001). The Art of Creating Subjective Reality: An Analysis of Japanese Digital Pets. *Leonardo*, 34(4), 299-302. <https://doi.org/10.1162/00240940152549203>
- La Bare, J. (2000). The Future: "Wrapped... In That Mysterious Japanese Way." *Science Fiction Studies*, 27(1), 22-48.
- Latour, B. (2017). Visualization and Cognition: Depicting things together. *Logos*, 27(2), 95-156.  
<https://doi.org/10.22394/0869-5377-2017-2-95-151> (In Russian).
- 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).
- Nagamachi, M. (1995). Kansei Engineering: A new ergonomic consumer-oriented technology for product development. *International Journal of Industrial Ergonomics*, 15(1), 3-11.  
[https://doi.org/10.1016/0169-8141\(94\)00052-5](https://doi.org/10.1016/0169-8141(94)00052-5)
- Norman, D. A. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books.
- Pettman, D. (2009). Love in the Time of Tamagotchi. *Theory, Culture & Society*, 26(2-3), 189-208.  
<https://doi.org/10.1177/0263276409103117>
- Reider, N. T. (2009). Animating Objects: Tsukumogami ki and the Medieval Illustration of Shingon Truth. *Japanese Journal of Religious Studies*, 36(2), 231-257.  
<https://doi.org/10.18874/jjrs.36.2.2009.231-257>
- Schmauks, D. (2000). Teddy bears, Tamagotchis, transgenic mice: A semiotic typology of artificial animals. *Sign Systems Studies*, 28, 309-325. <https://doi.org/10.12697/sss.2000.28.17>
- Shapin, S., & Schaffer, S. (1985). *Leviathan and the Air-Pump Hobbes, Boyle, and the Experimental Life*. Princeton University Press.
- Skomorokh, M. M. (2019). Tamagochi and the Myth of Cyberspace: The Magic Circle Revisited. *International Journal of Cultural Research*, 34(1), 62-72. (In Russian).
- Tanaka, S. (2004). *New Times in Modern Japan*. Princeton University Press.  
<https://doi.org/10.1086/ahr.111.5.1485>





- Tucker, J. (2008). Objectivity, Collective Sight, and Scientific Personae. *Victorian Studies*, 50(4), 648–657. <https://doi.org/10.2979/vic.2008.50.4.648>
- Yoshikawa, H. (2000). Technical Progress and the Growth of the Japanese Economy—Past and Future. *Oxford Review of Economic Policy*, 16(2), 34–45. <https://doi.org/10.1093/oxrep/16.2.34>
- Yoshimatsu, H. (2007). Global Competition and Technology Standards: Japan's Quest for Techno-Regionalism. *Journal of East Asian Studies*, 7(3), 439–468. <https://doi.org/10.2307/23418706>