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).

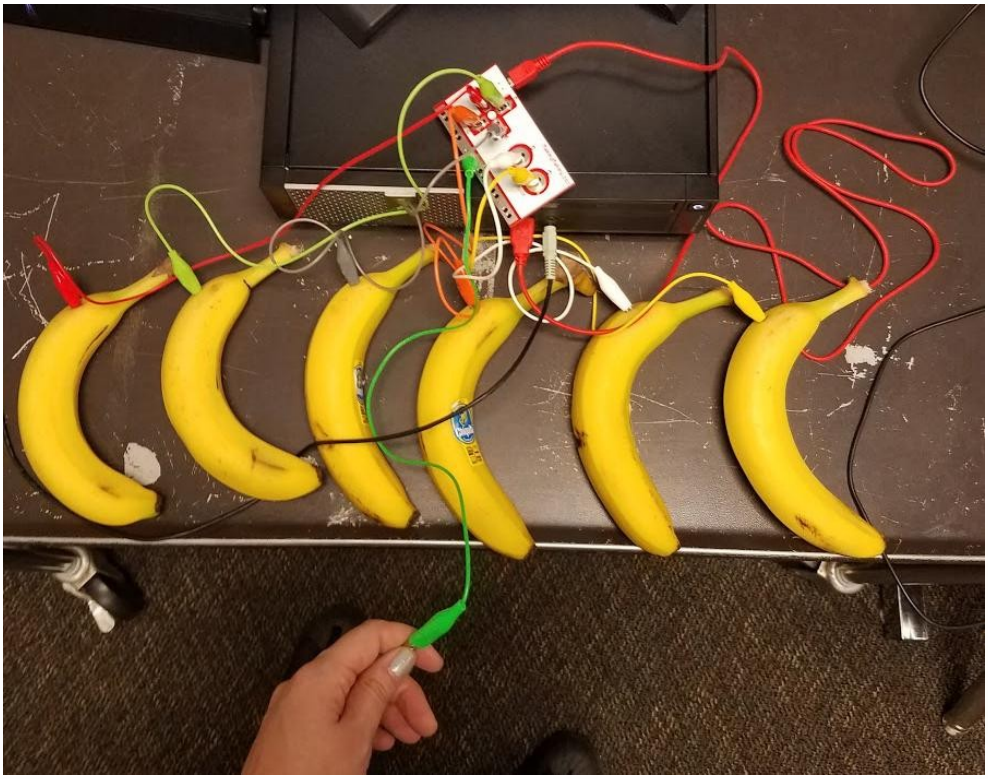

Рисунок 1. Банановый контроллер

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.

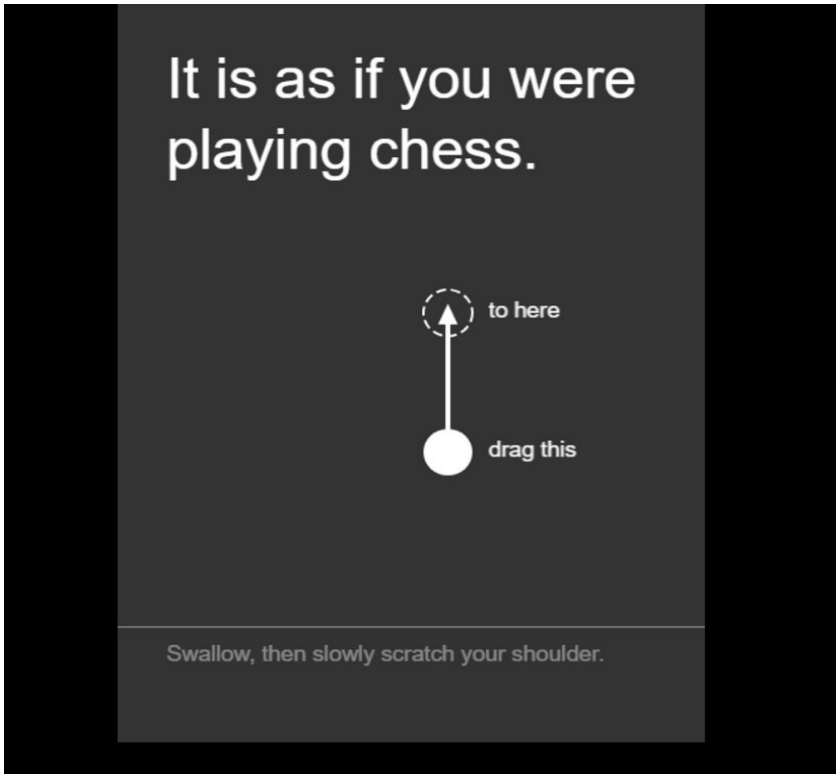

Рисунок 2. It Is as If You Were Playing Chess

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.

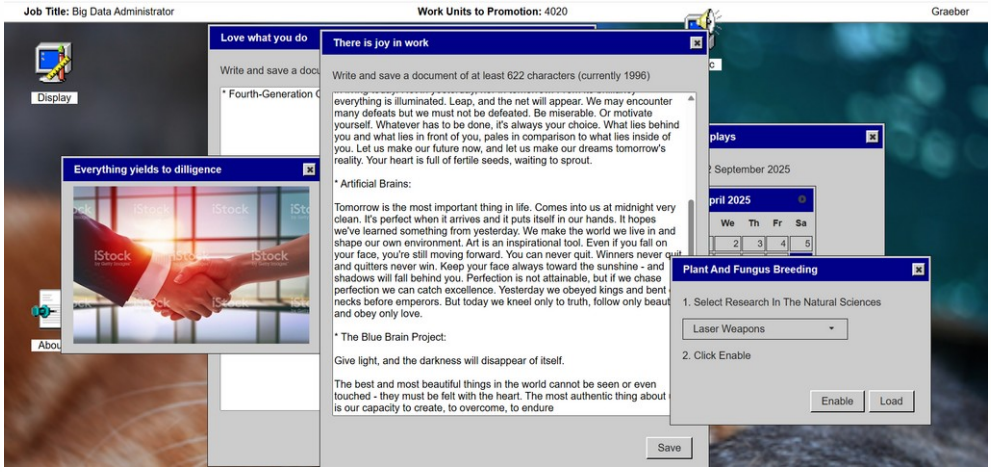

Рисунок 3. It Is as If You Were Doing Work

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.

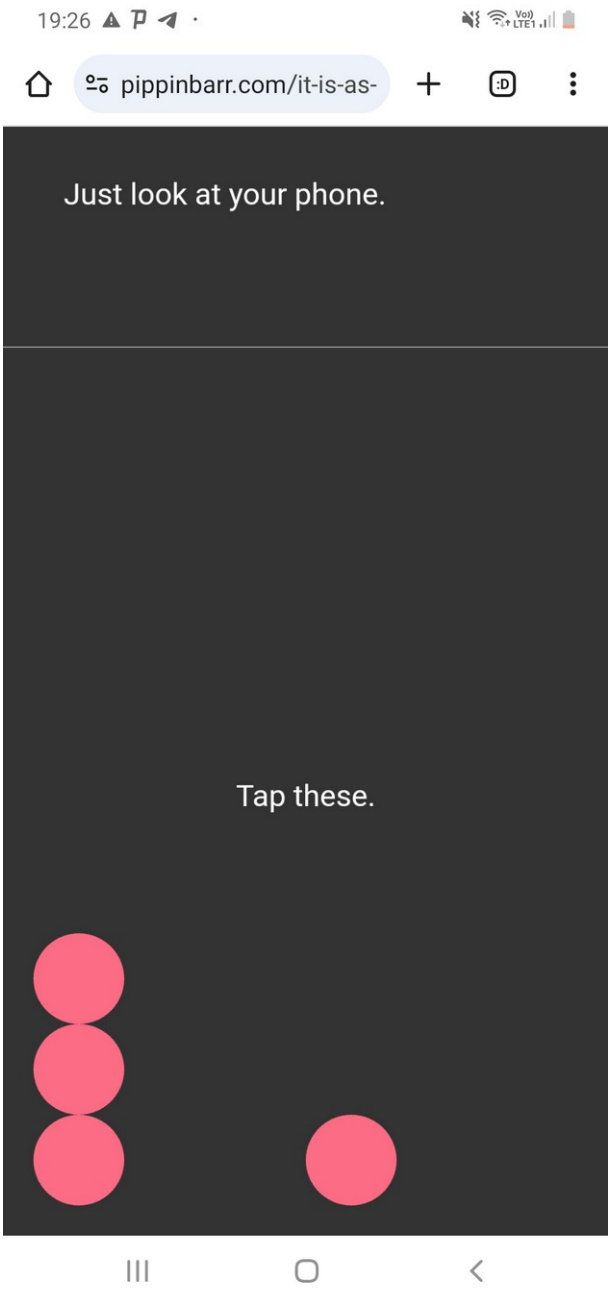

Рисунок 4. It Is as If You Were on Your Phone

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).