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

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

Konstantin A. Ocheretyany

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

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

Abstract

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

Keywords

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

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

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

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

Очеретяный Константин Алексеевич

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

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

Аннотация

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

Ключевые слова

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

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

Интерфейсы измененного доступа

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Зияние: неэгоразмерная апперцепция

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Дрейф: воображение как смещение

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

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

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

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

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

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

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

Пульсации: жизнь по ту сторону контроля

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

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

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

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

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

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

Выводы

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

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

Финансирование

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

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

Людография | Ludography

Aliens versus Predator (Rebellion Developments, 1999),

Alone in the Dark (Infogrames, 1992),

Amnesia: The Dark Descent (Frictional Games, 2010)

Batman: Arkham Asylum (Rocksteady Studios, 2009)

Black & White (Lionhead Studious, 2001)

Colossal Cave Adventure (1975)

Crash Bandicoot (Naughty Dog, 1996)

Cyberpunk 2077 (CD Project RED, 2020).

Destroy all Humans (Pandemic Studios, 2005),

Deus Ex (Ion Storm, 2000)

Disco Elysium (ZA/UM, 2019)

Donkey Kong (Nintendo, 1981)

Donkey Kong Jr. (Nintendo, 1982)

Doom (id Software, 1993)

Dungeon Keeper (Bullfrog Productions, 1997)

Evil Genius (Elixir Studious, 2004)

Evil Within (Tango Gameworks, 2014)

EXP: War Trauma (Cortez Productions)

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

Max Payne (Remedy Entertaiment, 2001)

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

Might and Magic (New World Computing, 1986)

Multi-User Dungeon (MUD) (1978)

Oddworld (Oddworld Inhabitants, 1997)

Resident Evil (Capcom, 1996)

Shellshock (Guerrilla Games, 2004)

Shellshock 2 (Rebellion Derby, 2009)

Silent Hill (Konami, 1999–2024)

SimCity (Maxis, 1989)

Sonic the Hedgehog (Sega, 1991)

System Shock (Looking Glass Studios, 1994)

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

The Sims (Maxis, 2000),

Tropico (PopTop Software, 2001)

Ultima I: The First Age of Darkness (1981)

Ultima Underworld (Origin System, 1992)

Ultima VII (Origin System, 1992)

Vampire the Masquerade: Bloodlines (Troika Games, 2004)

Wizardry (Sir-Tech Software, 1981)

Wolfenstein 3D (id Software, 1992)

Wolfenstein II (MachineGames, 2017)

Zork (1977)

Список литературы

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

References

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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