Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Panel Discussion | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.703

Datarsis — the Catharsis of the Digital Age, or How Platforms Define Emotional Experiences

Konstantin A. Ocheretyany

Saint Petersburg State University; National Research University Higher School of Economics (HSE University). Saint Petersburg, Russia. Email: kocheretyany[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0002-0711-644X

Received: 2 August 2025 | Revised: 5 September 2025 | Accepted: 13 September 2025

Abstract

At the end of the 20th – beginning of the 21st century, technology started to be perceived not as much as a means, but as an outlet, as a fashion, and a personalization factor, – in other words, as an expansion of ways of presence and influence. It coincides with the trend of emotional design, the production of impressions and affects, which gradually changed the approach at the level of commercial, design- and engineering solutions towards devising digital environments, bringing them closer to the new living spheres that promise radical possibilities and alternative forms of existence. The idea that digital interfaces should be functional, operational, and rational is being replaced by the imperative of affective interaction with technology. Computers do not solve problems as much as they accumulate the potential for affective-emotional interaction in new environments of life. Just as humans have built symbiotic relationships at the level of animal populations, in the same way humans have to achieve a qualitatively new grade of existence and well-being at the level of interaction with emotional machines. However, it soon turned out that the emotions released online and digitally began not so much to reflect and express personal hopes and fears, weaknesses and opportunities, as to impose themselves on humans; instead of the promised exclusivity and radicalism, they turned out to be new means of collectivization or even standardization. In other words, it was not emotions that became intermediaries for the transmission of experiences, but a person who became an intermediary for emotions – which cast doubt on the very possibility of non-algorithmic feeling and caused escapade crisis. The article shows how emotions and trials, in search of the forms of interaction with technology, pass from the early utopia of new transgressive experiences to the late digital pessimism. The concept of datarsis meaning possible use of digital platforms not for action, but for liberation from action in order to discover new forms of presence is also introduced here.

Keywords

Existence; Emotional Design; Affect; Physicality; Bicameral Mentality; Emoocracy; Writing Machines; Speculative Design; Ontology of Numbers; Production of Presence; Biomorphism

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

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 4 | ISSN: 2658-7734
Панельная дискуссия | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i4.703

Датарсис — катарсис цифровой эпохи, или как цифровые платформы определяют переживание

Очеретяный Константин Алексеевич

Санкт-Петербургский государственный университет; Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ). Санкт-Петербург, Россия. Email: kocheretyany[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0002-0711-644X

Рукопись получена: 2 августа 2025 | Пересмотрена: 5 сентября 2025 | Принята: 13 сентября 2025

Аннотация

В конце XX – начале XXI века технологии стали восприниматься не сколько как средства, сколько как вызов, как мода и фактор персонализации, иными словами, как расширение способов присутствия и влияния. С этим совпал тренд эмоционального дизайна, производства впечатлений и аффектов, который постепенно на уровне коммерческих, дизайнерских и инженерных решений изменил подход к проектированию цифровых сред, сблизив их с новыми средами жизни, которые обещают радикальные возможности и альтернативные формы существования. Идея, согласно которой цифровые интерфейсы должны быть функциональны, операциональны и рациональны, сменяется императивом аффективного взаимодействия с технологиями: компьютеры не столько решают проблемы, сколько аккумулируют потенциал аффективного-эмоционального взаимодействия в новых средах жизни. Точно так же, как человек выстраивал симбиотические отношения на уровне животных популяций, точно так же он должен достичь качественно-новой ступени существования и благополучия на уровне взаимодействия с эмоциональными машинами. Однако вскоре оказалось, что эмоции, высвобожденные в сети и цифре, стали не столько отражать и выражать надежды и страхи человека, его слабости и возможности, сколько навязывать себя ему; вместо обещанной исключительности и радикальности они оказались новыми способами коллективизации или даже стандартизации. Иными словами, не эмоции стали посредниками для трансляции переживаний, а человек стал посредником для эмоций – что поставило под сомнение саму возможность неалгоритмического чувствования и вызвало кризис переживания. В статье показано, как эмоции и переживания в поисках форм взаимодействия с технологиями проходят путь от ранней утопии новых трансгрессивных опытов до позднего цифрового пессимизма. Вводится понятие датарсиса как возможного использования цифровых платформ не для действия, а для освобождения от действия ради обнаружения новых форм присутствия.

Ключевые слова

экзистенция; эмоциональный дизайн; аффект; телесность; бикамеральная ментальность; эмократия; машины письма; спекулятивный дизайн; онтология цифры; производство присутствия; биоморфизм

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

Интерфейс как стихия

В рационалистической и функционалистской прагматике цифровых сред, многое унаследовавшей от промышленного дизайна с его идеей гармонии полезного и прекрасного, эмоции долгое время рассматривались как нечто избыточное. В самом деле, мы проявляем эмоции тогда, когда гармония нарушена, нечто не обнаруживается на привычном месте или наоборот, излишне заявляет о себе, что приводит к отягощенности, нарастающей тревоге, чувству неуютности — вещи должны создавать легко обозримый мир, быть подручными, точно так же как абстрактные и операциональные элементы интерфейса должны давать чувство контроля и порядка. Вещи, с которыми сталкивался человек до возникновения промышленного производства, несли в себе память и эмоции — они смущали значением, давили значимостью, жили сами по себе и будто сами для себя; человек мог чувствовать себя в них потерянным и лишним; материалы новой эпохи, как и созданные из них предметы, должны были не притеснять, а расширять возможности человека: в несущих конструкциях мостов, играющих с невесомостью, в небоскребах, искажающих вокруг себя чувство расстояния, намечены не эмоции, но могущество, не пассивное переживание, а открытый горизонт действия, точно так же, как и в бытовых предметах с их обтекаемыми, упругими, гибкими формами — передающих не столько идею, сколько энергию эмансипации. Промышленный дизайн утверждал новую среду жизни (Parsons, 2009). В эпоху проектирования первых цифровых оболочек это настроение получило еще более радикальный аспект — от создания сред жизни к созданию новых форм жизни; от вещей к программам; от эмоций к коду.

Впрочем, многообразие вариаций новых форм жизни в результате поисковых и проектных решений довольно скоро сократилось до двух сценариев: моделирование или адаптация — либо создаются аналоговые паттерны человеческого поведения (например, через различные «слабые» форматы ИИ-проектов), либо сам человек адаптируется к новым условиям и возможностям (через различные инструменты и среды, в т. ч. графические пользовательские интерфейсы); оказалось, что как в первом, так и во втором случае без эмоций не обойтись. Мы привыкли воспринимать эмоции как то, что случилось с нами, как наш опыт; в действительности эмоции и в биологическом, и в культурологическом смысле являются скорее не опытом, а носителем опыта, тем, с чем мы сверяемся через вживание, проживание, сопереживание — будь это эволюционное наследие или техники тела, инкорпорированные антромашинами (Слотердайк) символического обмена. Иными словами, после открытия медиальной компоненты эмоций в стратегиях обратной связи, принятии и корректировки решений, самой возможности контакта и установления связей речь шла уже не о том, чтобы заменить эмоции кодом, а пассивное впечатление, — активным контролем; речь шла о том,

чтобы вскрыть многообразие «шумов», которые не укладываются в узко-рационалистическое понимание «кода», и использовать подвижную вариативность сигнально-семантически-аффективных аспектов, свойственных эмоциям не для коммуникации с разумом как операциональной моделью, а для взаимодействия со всем телом пользователя на пути его трансфера в цифру, для активации сокрытых в нем форм жизни (Nascimento et al., 2014, p. 339-346). Новые технологии не просто дают новые эмоции, они позволяют раскрыть новые поведенческие и адаптивные модели на пути формирования новой цифровой телесности для новой цифровой реальности.

А. Дамасио, физиологически обосновывавший параллелизм, или, лучше сказать, окказионализм, открытый Спинозой в отношении модусов и аффектов тела/души, показал, что изменения в состоянии тела в ответ на стимулы (например, частота сердцебиения, теплообмен, мимика) ассоциируются с конкретными ситуациями и их исходами. При всяких последующих решениях принимаются в учет эмоции и связанные с ними изменения тела, имевшие место в прошлом (Damasio, 1994). Такие «отпечатки», или проекции прошлого на будущее, становятся «соматическими маркерами». Положительные маркеры вызывают желание действовать, тогда как отрицательные предупреждают об опасности. Существуют два пути активации соматических маркеров: первый — через изменения в теле, второй — через виртуальные когнитивные представления о эмоциях («как будто»). С учетом открывшейся в результате когнитивных исследований метафоры перспектив, в аффективной идеограмматике интерфейса, биофильных и анималистических элементах дизайна новых сред жизни как автономных и живых сред, онейроморфной архитектуры спекулятивного взаимодействия, в цифре возник вопрос о метафорах — которые не просто пробуждают эмоции, как если бы нечто воздействовало на тело, но о метафорах, которые позволяют оказаться по ту сторону привычных телесных практик. Иначе говоря, новые соматические маркеры для цифровой реальности — это не проекции прошлого на возможное будущее; напротив, это вызывающе невозможные сценарии, нахождение соматических маркеров в координатах цифровой онтологии, для производства переживаний, по ту сторону биологической и психологической интерпретации. Вопрос ставился не просто об адаптации и эволюции; цифра должна была работать скорее на допредикативном уровне экзистенциалов, недискурсивном энергийном напряжении отношений возможности и невозможности.

Взаимодействие с животными строилось на языке эмоций. Более того, поскольку в архаической иерархии животные занимали более привилегированное положение, чем человек, они становились источниками эмоций; постепенно возникшие во взаимодействии с ними, в подражании их особенностям, поведенческие модели позволяли человеку обживать себя и управлять собственными эмоциями, входить в контакт с собой как с животным, в том числе и тормозя аффект, искусственно производя «заедания» и «запазды-

вания» в ритме природы, осуществлять приручение как собственную адаптацию. В проектировании цифровых сред долгое время доминировавшая парадигма чистого формализованного разума в определенный момент уступила новому проекту — свободному культивированию и развитию сред из них самих, их же собственными ресурсами и средствами, проекту, по своей интенции во многом подобному архаической логике взаимодействия с животными, за тем исключением, что логика этого процесса шла не по пути демифологизации как избавления от анимизма, а напротив, обратным путем зачаровывании цифрового мира, учета анималистической или даже хонтологической агентности (Очеретяный, 2024а, с. 260-276). Технологии должны были не просто доводить до предела логику когнитивной теории метафоры или соматических маркеров, но буквально проявлять себя как живые существа, а человеко-машинное взаимодействие должно было породить новые онтологические гибриды (Латыпова, 2020, с. 162-178). Именно на этой идее был основан проект affective computing — телесного взаимодействия с технологиями. В 1997 году Розалин Пикар показала, как эпистемология, логика, информатика, психология и когнитивные науки в своем взаимодействии могут создать новые методы машинного обучения, применимые для распознавания речи, обработки естественного языка (компьютерная лингвистика), идентификации выражений лица, распознавания человеческих эмоций путем извлечения значимых закономерностей из собранных данных, таких как звучание голоса и мимика — очень скоро проект получил развитие в одноименной лаборатории MIT, а еще позже в ряде старт-апов (Picard, 1997). Комплексная таксономия, разделяющая приложения для эмоциональных вычислений на пять иерархических уровней: назначение системы, уровень интеграции, методы эмоционального понимания, методы эмоциональной генерации и использование платформы, — была призвана помочь дизайнерам систематически подходить к разработке эмоционального благополучия, т. е. раскрывать физиологический и психологический потенциал во взаимодействии с компьютерными системами (Schwark, 2015, p. 761-768). В 2006-м году, подводя промежуточный итог проектам вроде аффективных вычислений и соматических маркеров, Марвин Мински покажет, что эмоции — это способы решения различных «типов проблем», существующих в мире, и что мышление обладает механизмами, основанными на правилах (селекторами), которые включают эмоции для таких решений (Minsky, 2006). Однако на протяжении отрезка времени с 1997-го по 2006-ой год, параллельно решению специализированных задач робототехники и программирования, эмоциональный интеллект становится настоящим трендом в технологиях, стремящихся занять место в будущем (Tan et al., 2016, p. 1282–1293): оптический формат CD, а затем и DVD позволяет использовать видео- и аудиоматериалы высокого разрешения и качества сжатия, происходит стандартизация интерфейса, игровые контроллеры получают эффект вибрации, адаптивные кнопки, реагирующие на силу нажатия,

и в целом включают тактильность в арсенал взаимодействия с геймером наравне с оптической и аудиальной составляющей. Игровая консоль PlayStation 2 прямо презентируется на выставках через возможность видеть детализированные лица персонажей и в режиме реального времени распознавать их эмоции, игровые видеокарты позиционируются через возможности передавать эффекты стихий и связанные с ними чувства (огонь и уют, вода и спокойствие, ветер и меланхолия), цифровые интерфейсы (например, Windows XP, а затем Vista) получают эффект обтекаемости и прозрачности, а их идеограмматика приближается к эффектам природы — капли дождя на стекле, отблеск солнца на металле; возникает новая телесная размерность интерфейса; впрочем, для обобщения данной тенденции, без углубления в дальнейшие специальные характеристики, достаточно вспомнить, что с 2004-го года набирают популярность социальные сети, а с 2007-го — получает развитие идея современного смартфона. Начинается эра эмоциональных машин.

Машины переживания

События, сопротивляющиеся «наивной» возможности нарративной трансляции, не только оказывают более сильное влияние, чем прямое и последовательное линейное повествование, но и кажутся более адекватными экзистенциальному ритму повседневности — фрагментарному, косвенному опыту, доступному чаще всего в прогнозах, предчувствиях, фобиях, пересказе пересказа и другим формам ускользания от значения. В действительности нам важно не столько создать непротиворечивое повествование, сколько найти адаптивную нишу, которая отвечает резонансу широкого спектра впечатлений в микрополитике повседневности — поэтому дать условия для переживания опыта часто оказывается более востребованным навыком, чем объяснить опыт: и с этим лучше справляются метафоры, чем понятия; понятие соотносится с машиной и нарративом, метафора — с человеческим сообществом и событием. Энергия метафоры, поскольку метафора только подводит к опыту, оказывается важнее чем концептуальное значение понятия, поскольку последнее претендует на то, чтобы забрать опыт, деиндивидуализировать его, перевести в сферу всеобщего коммуникативного разума, который судит и расчленяет (анализирует); а значит — понятие «как бы» претендует на жизнь и существование, в то время как метафора «как бы» дает опыту сбыться от первого лица или впервые дает возможность ускользнуть, деиндивидуализироваться, соприкоснуться с допредикативной энергией существования в обход аппаратов герменевтического отчуждения.

Именно такую связь метафоры и энергии, существования и ускользания от значения, экзистенции как растождествления открывает в своем исследовании психолог Джулиан Джейнс (Jaynes, 1976). Согласно его гипотезе, современному эго-ориентированному сознанию (картезианского типа) предшествовал бикамеральный («двупалатный») разум — а отдельные символы, мета-

форы, образы, действовали не столько как средства, сколько как акторы, агентности, квазисубъекты опыта; в них опыт не передавался, он ими диктовался, как если бы метафоры были живыми существами. Политика лингвистического анимизма — где вместо гомункулосов и анималькулей действуют метафоры, — в данной интерпретации была началом различных ритуалов и культов, которые постепенно превращались в эхо голосов ушедших богов, по мере того как эгоцентричная модель внутреннего диалога становилась доминирующей в выражении и осознании переживаний. Джулиан Джейнс ставил своей задачей прояснить истоки аксиологии безумия от Гомера до Платона, через столкновение двух типов ментальности: бикамеральной и эго-монопольной, но если современный читатель и находит в этом исследовании скорее эхо анти-психиатрии и контр-культуры, то основной вывод сохраняет свою силу — не история, нарратив, последовательная связь событий превращается постепенно в метафоры, а метафоры, или дометафорические впечатления, навязчивые образы и состояния постепенно создают подобие нарратива; именно поэтому абстракции и идеограммы могут рассматриваться не столько как концептуальные модели для оптимизации идей, сколько как то, что провоцирует имаго-заражение, распространяется как навязчивое состояние, встраиваясь в техники тела и модифицируя их, захватывает существование (Goldenberg & Gross, 2020, p. 316-328). И тогда нет большой разницы, идет ли речь о древних ритуалах или современном взаимодействии в цифровых интерфейсах, поскольку в определенном смысле обе эти практики представляют обживание метафор. Кроме того, метафоры и их производные не сообщают историю, они подталкивают к ее переизобретению, к трансформации в обживании, где прибавочный герменевтический код оказывается экзистенциальным следом.

Чтобы лучше представить этот процесс, обратимся к концепции Маргарет Марк и Кэррол Пирсон, предложенной для рынка в эпоху постсимволического производства (т. е. рынка, для которого важны не вещи как вещи, и даже не вещи как нарративы, а нарративы как вещи): понятия, термины, определения действительны до определенного предела. Если мы хотим определить их на уровне значения, мы всегда будем иметь дело с герменевтическим кругом: понятия отсылают к понятиям, определения к определениям, и так почти до дурной бесконечности, пока не остается ничего кроме головокружения; однако если в этом переходе значений мы хотим зафиксировать надежный ориентир, это будет не столько история или отдельная эмоция, не столько инструкция или описание, сколько то, что совмещает все это вместе — некое состояние, которое сложно описать, а иногда даже передать, но в которое можно попасть, или к которому можно подтолкнуть. Происходит это, поскольку историй может быть и бесконечное множество, но вот впечатлений/настроений, которые обусловливают действие в них — не так и много, поэтому часто даже самые разные истории могут прочитывать как вариации

одного нарратива: именно это единство впечатлений/настроений, восходящее к поведенческим типам, которые сложно объяснить, но которые можно подхватить и поддержать, которыми можно «заразиться», по мнению Марк и Пирсон, обозначал Карл Густав Юнг в качестве «архетипов», и именно они обладают той «бикамеральностью», которая позволяет выстраивать вокруг них истории (Mark & Pearson, 2001). Именно поэтому современный рынок, который неотделим от рекламы, есть рынок не средств и решений, а рынок сценариев, поведенческих типов, аффектов — мы не покупаем гигиеническое средство, а инвестируем в проект заботы, мы не тратим деньги на развлечение или моду, а позиционируем себя как трикстер, нарушающий границы, превращающий труд в игру и т. д., т. е. покупаем нечто не потому, что нам этого не достает, покупаем не присутствие вещи, а покупаем отсутствие, указание на то, что здесь должно было быть что-то еще, и это «что-то еще» воспринимается как чувство подлинности и жизни: собственно, соотносясь с архетипами героя, мудреца, мага, шута и т. д., бренды продают тоску по другим временам и утраченным возможностям — экзистенциальный след.

Та же интенция производства экзистенциальных следов лежит в основе проектов интерфейса: через взаимодействие с их абстрактными элементами мы на уровне метафор, соматических маркеров, эмоций чувствуем возможности иного присутствия и стремимся косвенно отразить эти возможности в своем поведении. Многочисленные приложения, плагины, оболочки для нас не столько средства ориентации, контроля и управления, сколько возможности суггестии, подражания, переживания; возможности средствами цифры катарсически ощутить пересборку себя — датарсис. Составляющие интерфейса важны не тогда, когда они что-то сообщают, а тогда, когда позволяют себя обживать в достраивании, перестраивании, интерпретации, — когда они действуют не столько рационально, сколько бикамерально; и тогда задача интерфейса сводится не к предоставлению инструкции, а возможности подвести к переживанию[1]. Отсюда логика дизайна пользовательского интерфейса: не инструкция постепенно превращается в интуитивно-понятную абстракцию, а намеченные в знаках метафорические возможности подталкивают пользователя к их обживанию, через изобретение истории о себе.

Сама модель сетей, контентного лабиринта, аватаров (характеров) имеет свое архетипическое происхождение: архетипы — по сути роли, с которыми мы отождествляемся или сверяемся. В 1975 г. Уилл Кроутер создал игру Colossal Cave Adventure, которая в 1976-м году была расширена и усложнена путем добавления элементов и отсылок к механике Dungeons & Dragons, стремительно обретающей популярность настольной ролевой игры; игра вдохновила студентов Массачусетского технологического института написать в 1977 году игру Zork для компьютера PDP-10, ставшую популярной в сети

1 В некотором смысле, это похоже на идею алгоритмической шизофрении, «где алгоритмы ищут псевдорациональные структуры. Они, несмотря на их видимую рациональность, зависят от интерпретации и восприятия человека» (Алиев, 2025, с. 247).

ARPANET, а 1978 году Рой Трубшоу начал разработку многопользовательской игры MUD (Multi-User Dungeon), нарративный интерфейс которой вышел далеко за пределы игровой среды и фактически стал софтверным форм-фактором для любых последующих многопользовательских онлайн проектов: от конференций и совещаний до защиты диссертаций и утверждения проектов. Иными словами, с самого начала топология многопользовательского интерфейс- взаимодействия развивалась по логике возможного (или даже невозможного приключения) с далеко более радикальным значением «аватаров», чем то, к которому мы привыкли сегодня — постепенно цифровые интерфейсы должны были превращаться не столько в спекулятивные, сколько в мифологические пространства с героями, чудовищами, помощниками-фамилиарами, лабиринтами и волшебными предметами.

В целом можно выделить вектор эмократического проектирования интерфейса: 1984 г. Реклама, снятая Ридли Скоттом для компании Apple, показывающая, что астрономический и исторический 1984 год не должен стать литературно-антиутопическим «1984» благодаря пользовательскому интерфейсу Macintosh, который делает ставку не на рационально-математическое, а на эмоционально-дизайнерское проектирования, работая с контрастами, сочетаниями цветов и в почти духе нью-эйдж призывая соприкоснуться с трансцендентальной сущностью; 1996-й год и выход Тамагочи, устройства, ведущего себя как живое существо, не столько решающее проблемы или развлекающее, сколько встраивающееся в повседневные ритмы и воздействующее на эмоции; 2007-й год и приход стандартизации вместе с айфоном, в том числе становление эмоций как универсального языка на котором к нам обращается устройство. На каждом перечисленном этапе устройство становится все более телесным, все правдоподобнее начинает вести себя как живое существо, хонтологически, что встраивает его в настроенческие и поведенческие координаты беспокойства и заботы. Достаточно обратить внимание на названия приложений, чтобы понять, насколько сильно они до сих пор привержены этой традиции ролевого-нарративного, эмоционально-анималистического проектирования: Edge/Explorer, Safari, Netscape Navigator — подчеркивают авантюру и опасность, исследование и приключение, WhatsApp/Telegram — открытость и взаимодействие, социальные сети в целом — контакт и связь, признание и отклик, TikTok — головокружение как указание на возможности и недискурсивные эмоции, сбивающие с ног, различные сервисы покупки и доставки символизируют человеческое общение и консолидацию, эксплуатируя символику заботы, а голосовые помощники претендуют на (х)онтологию уюта.

Точно так же, как нарратив в детских играх часто вторичен и возникает как бы вокруг игрушки, средства интерфейса не просто сообщают нечто, а предлагает аналог игрового взаимодействия — телесного сопричастия, где расширение телесного присутствия позволяет коснуться иного опыта;

иными словами, всякий раз приложение или платформа предлагает не просто средство или возможность, она предлагает среду и телесность. Авантюра и интрига, хитрость и коварство, соблазн и тайна — все это движущие мотивы платформ, а метафоры — от названий до инструментов, которыми они нас снабжают, служат для создания наиболее совершенного тела как проводника аффекта; платформы определяются не столько контентом, сколько фабулой, а фабула на уровне метафор, отделенных от опыта, стимулирует взаимодействие с собственными эмоциями для достраивания и визуализации опыта (Chun, 2005, p. 26-51). В платформах мы стремимся обрести тело, которое смогло бы быть проводником тех аффектов, о которых мы можем судить по реакции или рассказам других, по воспоминаниям или обещаниям, но которые сами не переживали, — иначе говоря, платформы создают метафорического и эмоционального Другого, который, обращаясь к нам, может трагически и с пафосом пережить тот аффект, который мы привыкли считать комическим и повседневным, а потому для того, чтобы разобраться в идеограмматике интерфейсов, стоило бы не только изучать C++, но и читать «Характеры» Теофраста.

Эмократия

В слове «переживание», слышим ли мы в нем «пассивность» или предельную, доведенную до истощения жизненных сил «активность», сохраняется указание на балансирование, попытку найти точку опоры перед впечатлением; или угадывается оцепенение, вплоть до наркотического; наркоз, вызванный не онемением, а одновременной интенсификацией всех сил, их смущения от перенапряжения, смещение, дрейф. Если эмоции для нас созвучны «мудрости природы», поскольку они картографируют поверхность тела соматическими маркерами — вызывая узнавание, обусловливая адаптацию, поддерживая привязанности, сценарии телесных и коммуникативных практик, то переживания — выделяют, отделяют, стигматизируют; они запечатлены в теле не как знаки причастности к группе, виду, поведенческому типу, а как формы метафизической болезни, надломленности, избавляющей от печати целого, а потому одновременно соблазняющей и пугающей. Переживание означает несение в себе того, что губительно для других; нечто, содержащееся в субъекте и одновременно превышающее субъект, недоступное субъекту, постоянно грозящее ему и другим. И именно поэтому с переживанием связывают преодоление субъективности, выход по ту сторону ее ограничений: отсюда романтическая или готическая тенденция через сны, язык, измененные состояния сознания, напряжение и ожидания, создание ландшафтов из лабиринтов и зеркальных отражений показать субъекту, что он не просто совокупность своих следов, оставленных в прошлом и привязывающих к прошлому, что он полюс альтернативных сборок, ускользание от нормативности. В этом смысле цифровые интерфейсы следуют романтиче-

ской топике — они претендуют, подобно ойнероморфическим ландшафтам, ввести нас в состояние, о котором невозможно сказать, которое можно только пережить. Однако именно этот аспект — переживание по ту сторону биологически ориентированных на выживание эмоций, т. е. переживание как стремление к смерти, привел к подозрению о том, что интерфейсы, соблазняя телесностью по ту сторону физиологических ограничений (сбивающие и обманывающие соматические маркеры), создают аватаров как призраков, которые противостоят пользователям, живут вместно них, создают ситуацию, при которой эмоции уже не столько средство выживания, сколько постепенное распадение субъекта; эмоции бросают вызов субъекту, поскольку создают для него невозможные, а часто невыносимые ситуации.

В 1993-м году журналист-фрилансер Джулиан Диббель впервые акцентировал внимание на насилие в киберпространстве (Dibbell, 2020), показав, как нарративные интерфейсы MUDов могут превращать мечту в кошмар и как вторжение злоумышленников в мир фантазий может травмировать сильнее, чем нарушение границ в социальном мире — речь шла о нарративном многопользовательском интерфейсе LambdaMOO (построенном по принципу multi-user dungeon) — аналоге не столько современных чатов, сколько полноценной виртуальной симуляции, вроде проектов Second Life. Подпрограмма «кукла вуду», введеная в мир LambdaMOO пользователем с никнеймом Мистер Бенгл, позволила ему совершать действия, которые на протяжении нескольких часов ложно приписывались другим персонажам виртуального сообщества, поскольку включали в себя описание сексуальных действий, совершаемых персонажами друг над другом, и принуждали персонажей к совершению действий над самими собой. Они не могли быть истолкованы иначе как сексуальное насилие над аватарами, которых заставляли вести себя агрессивно-сексуально, и вызвали возмущение среди пользователей LambdaMOO. Следует помнить, что это происходило впервые в мире, который, казалось бы, полностью посвящен самореализации и раскрытию внутреннего потенциала, рассказу и фантазии, желанию и в определенной степени — нарциссизму. Эмоции, которые не были связаны с необходимостью биологического выживания и адаптации, эмансипированные эмоции, перешедшие в стадию скорее экзистенциальных переживаний, внезапно, в ситуации угрозы оказались обращены против индивида — и оказалось, что в отсутствии заземления аффект, несомый этими эмоциями, не просто не отражает индивида, он его не замечает, то есть буквально показывает пустое место там, где был индивид — именно этот травматический эффект, страх пустоты, того, что эмоция противостоит любой идентификации и ведет к распадению любой спекулятивной конструкции, от аватаров до воображаемых миров, — поднял вопросы о границах между социальной и спекулятивной реальностью и о том, как следует управлять LambdaMOO, в итоге подведя к необходимости аналога

социальных конвенций, цифровой конституции: социальные сети возникают из акта насилия, состоявшегося в LambdaMOO.

Начиная с лингвистической катастрофы — сошествия с ума нарративных интерфейсов первых MUDов, возникает напряжение между спекулятивными, а по мере превращения интерфейсов в сервисы — и коммерческими возможностями и потенциальной травмой которую они могут нанести; иначе говоря, возникает дизайнерская задача по усилению эмоций и при этом одновременно по предупреждению переживаний; нужно усиливать то, что отвечает адаптивным психологическим и биологическим ресурсам, и по возможности избегать того, что может получить размерность экзистенциального переживания и быть истолковано клинически — как травма. Усилило эту ситуацию идея социальных сетей, которые буквально были призваны коллективно переживать травмы (в отличие от телевидения, которое ставит в пассивную ситуацию созерцания без возможности ответа и т. д., где изображение можно отключить, но не изменить) и постепенно превращать негативные эмоции в позитивные, пусть и на уровне пост-иронии, предельного абстрагирования, «подвешивания» всех смыслов и значений.

Вместе с трансформацией спекулятивных пространств, их переходом в социальное измерение, в координаты ответственности и долженствования возникает и переоценка эмоциональных машин, которая затрагивает всю онтологию цифрового присутствия. Во-первых, следовало избавиться от презумпции того, что мы транслируем в эмоциях на уровне телесных и коммуникативных техник знания и опыт, то есть в конечном счете взаимодействуем на уровне эмоции; в действительности эмоции могут действовать за нас и вместо нас, отсюда возникает возможность не просто объективации эмоции — их самостоятельного существования, — но также использования эмоций как средств консолидации, коллективизации и т. д., т. е. не как соматических маркеров, а как условий объективности. Во-вторых, там, где эмоция угрожает эмансипироваться от тела, ее следует вернуть в тело не только на техническом уровне, но и на уровне поведенческой привычки; многочисленные устройства снабжены сканерами тела и распознаванием голоса, мы платим улыбкой и используем отпечаток пальца для выхода в сеть — утопия нового взаимодействия в некотором смысле реализовалась как монополизация телесности, а эмоции стали не актом выражения, но способом мониторинга и контроля. Если платформы приветствуют эмоции, то только для того, чтобы использовать их как маркер или даже как средство стигматизации: в тот самый момент, когда мы полагаем, что эмоция позволяет нам ускользнуть от императивов социального присутствия, именно эмоции дают социальным технологиям как технологиям контроля возможность атрибутировать и идентифицировать наше присутствие; они позиционируются как способ быть вне себя, только потому что это означает быть среди других — узнанным и признанным, понятным и предсказуемым. В-третьих, возникает эффект эмократии,

т. е. не просто власти эмоций, но организации всей системы жизни — администрирования и управления, привычек и установок — вокруг эмоций в их усиленном и гипертрофированном, но при этом узнаваемом и легко воспроизводимом, визуально-дистрибутивном виде; собственно, любые формы шеринга, сводятся не к распределению событий, а к консолидациям в эмоциях.

Все это привело к парадоксальной ситуации: сети и платформы должны производить эмоции (то есть то, что можно атрибутировать коллективу, группе, сообществу, а потому является социально транслируемым и конвертируемы) (Parkinson, 2011, p. 428-439), но препятствовать производству глубинных переживаний (из-за их уникальности или даже сингулярности, из-за того, что они отделяют и разделяют, вообще сопротивляются всему внешнему); поэтому возникает «подмена» — платформы и сети позиционируют производство и распространение эмоций (коллективных и адаптивных), как будто это переживания, уникальные и неповторимые; именно это заставляет видеть проект аффективного взаимодействия с цифрой через призму надзорного капитализма и общества выгорания.

Однако возможно ли возращение к утопическому проекту интерфейсов именно как платформ для более глубинного понимания и чувствования себя, а не для подражания, отданным на аутсорсинг эмоциям? Вспомним, взаимодействие с животными позволило человеку овладеть собственными эмоциями, поскольку человек осваивал практики межвидового и адаптивного взаимодействия в подражании, усилении, трансформировании собственных телесных практик (Очеретяный, 2024b, с. 59-83); новые условия присутствия требуют не столько усиления старых эмоций — это приводит только к выгоранию и апатии, точно также как цифровые среды не могут только эксплуатировать соматический и психологический потенциал — это приводит к изоляцию, кризису доверия, отчуждению. Эмоции в новых формах присутствия должны быть не столько условием стандартизации и моносенсуализма, единочувствия, но формой сочувствия и сопонимания как живой адаптационной динамики (Мухина, 2025, с. 146-165). Для этого следует обратиться не столько к ресурсам усиливающим, интенсифицирующим эмоции, сколько к тому, что может эмоции распределить во времени, пролонгировать, или подвергнуть дисперсии, а следовательно, изменить и превратить из условия прямого подражания/отклика в форму исследования эмоциональных оттенков. Для этого могут служить нарративные возможности медиа.

В самом деле, современные платформы предполагают, что у нас есть фабула, метафоры и эмоции, постепенно мы осваиваем их в подражании некоему образцу, который воображаем, но при гиперболизации воображения упускается символическая сторона; у современных платформ в действительности крайне мал ресурс для того, чтобы создавать символические структуры, не транслировать эмоции, а оставлять след — который постепенно мог бы превратиться в переживания. Даже стандартизация платформ, интерфейсов,

оболочек была связана с постепенным отказом от нарративности и спекулятивности, переходом к фантазматической интенции непосредственно транслировать состояния.

Письмо не есть собственно запись событий, это некое отношение к случившемуся через возвращение, интонирование, помещение в иной контекст, сдвиг, игру: современные цифровые медиа в этом смысле следовали той традиции, которая утверждает аффект за письмом, речью, нарративом, как если бы сокращение записи позволило приблизиться к опыту — в то же время возможна и иная позиция: запись как то, что соотносится с переживанием, поскольку оно стоит между направленным на настоящее биологическим эффектом эмоции и направленным на прошлое и будущее политическим аффектом, письмо как то, что не случилось, что отсрочивает наступление действительности. Эмоции приковывают к настоящему, аффект — выводит из себя, но переживание не приковывает и не выводит, оно пребывает в становлении, и именно момент пролонгирования, становления того, что не наступает, открывает самые разные альтернативные возможности. Могут быть учтены медиа, которые слишком ориентированы на скорость, отклик, присутствие; нарративность медиа, возвращение машин письма могло бы культивировать право на отсутствие, из которого только и возможны наиболее целостные и глубокие переживания; точно так же, как ряд интерфейсов в эффектах стекла, воды, ткани склонял к тактильности, медитативности зачарованности, можно представить будущие возможные эффекты интерфейсов не для действия, а для созерцания, не для отклика, а для переживания, ориентированных не на мгновенность, а на длительность и становление. Собственно, это и есть датарсис. Если катарсис можно определить исходя из потрясения и обновления, то датарсис — это данные, которые вышли из себя, перестали быть сообщением и превратились в сложные комплексные переживания; если эмоциональные машины эксплуатируют биологическую основу, то датартические интерфейсы и платформы ищут новые формы экзистенциального взаимодействия — они должны возвращать к условиям возможности производства переживаний и тем самым защищать от власти эмоций и аффекта.

Вполне возможно, что после кризиса эмократии, когда эмоции будут вызывать все большее подозрение, когда переживания будут парадоксальным образом связывать с меньшей интенсивностью эмоций и большим вниманием к содержанию и способу раскрытия переживаний, будет совершен обратный переход — от визуально-аффективных платформ к спекулятивно-нарративным: тогда романтические интонации в динамике развития интерфейса обретут свой подлинный смысл — давать пережить то, что нельзя изобразить, что нельзя представить, что лишь сообщается эмоциями, но не ограничивается ими; ведь собственно романтические стратегии состоят не столько в поисках иного использования нарратива, письма, сколько в указании через них на иные

формы онтологической открытости к миру. Кризис эмоциональных машин может привести к возрождению машин письма, машин сна, их редизайна в машины датарсиса — раскрывающий потенциал цифры для спекулятивного дизайна присутствия.

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT):

Проведение исследования, концептуализация и написание статьи — Очеретяный К. А.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Я подтверждаю, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда (РНФ) в рамках научного проекта № 25-18-00208 «Экзистенциальный опыт в цифровой среде: “бытие к цифре”, онтология виртуального и человеческое Я», реализуемого в НИУ ВШЭ.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Технологии искусственного интеллекта не использовались в этой работе.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Отсутствуют.

Список литературы

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

Damasio, A. R. (1994). *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. G.P. Putnam.

Dibbell, J. (2020). 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. In M. Dery (Ed.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture* (pp. 237–262). Duke University Press. https://doi.org/10.1515/9780822396765-012

Goldenberg, A., & Gross, J. J. (2020). Digital Emotion Contagion. *Trends in Cognitive Sciences*, 24(4), 316–328. https://doi.org/10.1016/j.tics.2020.01.009

Jaynes, J. (1976). *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*. Houghton Mifflin.

Mark, M., & Pearson, C. S. (2001). *The Hero and the Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes*. McGraw Hill Professional.

Minsky, M. L. (2006). *The Emotion Machine: Commensense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind*. Simon & Schuster.

Nascimento, R., Limeira, C. D., De Pinho, A. L. S., & Santa Rosa, J. G. (2014). Emotion, Affectivity and Usability in Interface Design. In A. Marcus (Ed.), *Design, User Experience, and Usability. User Experience Design Practice* (Vol. 8520, pp. 339–346). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07638-6_33

Parkinson, B. (2011). Interpersonal Emotion Transfer: Contagion and Social Appraisal. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(7), 428–439. https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2011.00365.x

Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects: Contemporary approaches to product design* (1st ed.). AVA Publishing SA. https://doi.org/10.5040/9781350088856

Picard, R. W. (1997). *Affective Computing*. Cambridge, Mass. https://doi.org/10.7551/mitpress/1140.001.0001

Schwark, J. D. (2015). Toward a Taxonomy of Affective Computing. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(11), 761–768. https://doi.org/10.1080/10447318.2015.1064638

Tan, H., Tiab, J., Šabanović, S., & Hornbæk, K. (2016). Happy Moves, Sad Grooves: Using Theories of Biological Motion and Affect to Design Shape-Changing Interfaces. *Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems*, 1282–1293. https://doi.org/10.1145/2901790.2901845

Алиев, Р. (2025). Алгоритмическая шизофрения: метасимуляционная трансформация реальности в цифровую эпоху. *Логос*, 35(4), 229–250. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2025-4-229-250

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

Мухина, С. Х. (2025). Интерфейс как практика себя, или Каково это—Быть живым в эпоху киборгов? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 7(2), 146–165. https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.648

Очеретяный, К. А. (2024a). Интерфейс животных: цифровое проектирование по ту сторону человека. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 59–83. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.582

Очеретяный, К. А. (2024b). Призрак в кармане: медиаархеология тамагочи. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 260–276. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.492

References

Aliev, R. (2025). Algorithmic Schizophrenia: Metasimulatory Transformation of Reality in the Digital Age. *Logos*, 35(4), 229–250. https://doi.org/10.17323/0869-5377-2025-4-229-250

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

Damasio, A. R. (1994). *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. G.P. Putnam.

Dibbell, J. (2020). 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. In M. Dery (Ed.), *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture* (pp. 237–262). Duke University Press. https://doi.org/10.1515/9780822396765-012

Goldenberg, A., & Gross, J. J. (2020). Digital Emotion Contagion. *Trends in Cognitive Sciences*, 24(4), 316–328. https://doi.org/10.1016/j.tics.2020.01.009

Jaynes, J. (1976). *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*. Houghton Mifflin.

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).

Mark, M., & Pearson, C. S. (2001). *The Hero and the Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes*. McGraw Hill Professional.

Minsky, M. L. (2006). *The Emotion Machine: Commensense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind*. Simon & Schuster.

Mukhina, S. Kh. (2025). Interface as a Practice of the Self, or What Does It Mean to Be Alive in the Age of Cyborgs? *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 7(2), 146–165. https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.648 (In Russian).

Nascimento, R., Limeira, C. D., De Pinho, A. L. S., & Santa Rosa, J. G. (2014). Emotion, Affectivity and Usability in Interface Design. In A. Marcus (Ed.), *Design, User Experience, and Usability. User Experience Design Practice* (Vol. 8520, pp. 339–346). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07638-6_33

Ocheretyany, K. A. (2024a). Animal Interface: Digital Design beyond the Humankind. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(4), 59–83. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i4.582 (In Russian).

Ocheretyany, K. A. (2024b). Ghost in My Pocket: Tamagotchi Media Archaeology. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(2), 260–276. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i2.492 (In Russian).

Parkinson, B. (2011). Interpersonal Emotion Transfer: Contagion and Social Appraisal. *Social and Personality Psychology Compass*, 5(7), 428–439. https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2011.00365.x

Parsons, T. (2009). *Thinking: Objects: Contemporary approaches to product design* (1st ed.). AVA Publishing SA. https://doi.org/10.5040/9781350088856

Picard, R. W. (1997). *Affective Computing*. Cambridge, Mass. https://doi.org/10.7551/mitpress/1140.001.0001

Schwark, J. D. (2015). Toward a Taxonomy of Affective Computing. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(11), 761–768. https://doi.org/10.1080/10447318.2015.1064638

Tan, H., Tiab, J., Šabanović, S., & Hornbæk, K. (2016). Happy Moves, Sad Grooves: Using Theories of Biological Motion and Affect to Design Shape-Changing Interfaces. *Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems*, 1282–1293. https://doi.org/10.1145/2901790.2901845